

# Mega Man FAQ/Walkthrough (Spanish)

by El TeRcO

Updated to v1.01 on Dec 4, 2004

---

Guía de ayuda para Mega Man 1 (NES)	
Escrita por Steppen Wolf	
Versión: 1.01	
Comienzo: 29/06/2004	
Fin: 09/08/2004	

---

ATENCIÓN: ÉSTA ES LA VERSIÓN 1.01, EL ÚNICO CAMBIO QUE HICE FUE EN MI NOMBRE (AHORA SOY Steppen Wolf). NADA DE QUE ALARMARSE.

E-Mail: [el\\_twist\\_del\\_pibe\\_5@hotmail.com](mailto:el_twist_del_pibe_5@hotmail.com). Como asunto, poner MEGA MAN 1 FAQ o algo así. Sólo escribe en caso de que tengas información útil o quieras hacer alguna crítica.

---

## [I N T R O D U C C I Ó N]

---

¡Bienvenidos!

Esta es la segunda guía que escribo, y también la segunda para un juego de NES. Esta vez, se trata de Mega Man 1. ¿Por qué? Porque es el juego que dio comienzo a una serie de juegos que perduraría por más de 17 años. Y además, claro, porque es uno de los mejores juegos que existe. Mantenganse atentos porque tengo planeado escribir guías para los 6 Mega Man de NES.

Bien, ¡Empecemos!

NOTA: ESTOY TENIENDO PROBLEMAS PARA HACER LA GUÍA DE MEGA MAN II. SI ALGUIEN DESEA COLABORAR, ENVÍEN E-MAILS.

REQUISITOS: -SABER ESCRIBIR B-I-E-N.

-TENER LA ROM DE MEGA MAN II (PARA HACER TODO PASO A PASO)

-SER PROLIJO (COMO YO :D) Y ENVIARME EL PROGRESO HECHO

PERIÓDICAMENTE.

-HABER LEÍDO MI GUÍA DE MEGA MAN I PARA TENER LA IDEA.

-POR ÚLTIMO, TENER GANAS Y PONERLE MUCHAS PILAS!!!

---

## [T A B L A D E C O N T E N I D O S]

---

---

I	Empezando a jugar	
II	Personajes	
III	Caminata	
IV	Items	
V	Armas	
VI	Jefes	
VII	Agradecimientos	
VIII	Cosas legales y eso...	

-----  
-----[MeGa MaN I]-----  
-----

-----  
.:I-[E M P E Z A N D O A J U G A R]:.:  
-----

-----  
Controles

- A: Saltar.
- B: Disparar.
- START: Abres el menú de selección de armas.
- SELECT: Nada.
- DIRECCIONALES: Te mueves. (¿Qué esperabas?)

-----  
Tips

- Siempre trata de llegar al final de cada nivel con la energía al máximo, así puedes enfrentar al jefe final con mayor facilidad.
- Si tienes que hacer un salto largo, asegúrate de pulsar start muchas veces, así, llegarás más lejos. (Un viejo truquito)
- En Mega Man I, el Mega Buster todavía no puede cargarse. Tendrás que darle duro al botón... :P
- Debes saber cuándo retirarte. A veces, una buena retirada puede significar la vida o la muerte...
- Si estás corto de energía, o te falta justo energía para el arma adecuada, trata de matar tantos enemigos como puedas para ganar items.
- No olvides pasar el nivel de Guts Man antes que el de Elec Man, así recibirás el Magnet Beam, un item que te será de mucha ayuda.

-----  
-----[MeGa MaN 1]-----  
-----

-----  
.:II-[P E R S O N A J E S]:.:  
-----

=====  
Nombre: Mega Man.  
Función: Proteger al mundo de los robots. Aunque principalmente su función era ayudar al Dr. Light en las tareas cotidianas, decidió equiparlo para la guerra contra Willy.

Características: Posee un cañón en su mano llamado "Mega Buster". Puede usar las armas adquiridas tras vencer a un robot master.

Descripción: El hombrecito azul que ya todos conocemos...

Nombre: Roll.

Función: Ayudar al Dr. Light en las tareas cotidianas...

Características: Es un robot poco agresivo, y parece ser la "hermana" de Mega Man. Sólo se ve al final...

Descripción: Un robot mujer con el pelo rubio y un vestido rojo.

NOTA: El nombre de Mega Man en japonés es Rock Man, por lo tanto son Rock&Roll... curioso eh... parece que los chicos de Capcom son rockers :D

Nombre: Dr. Light.

Función: Es un científico que creó a Mega Man, a Roll y a los Robot Masters de Mega Man I.

Características: Tiene un genio sin precedentes, pero aparte de eso, nada más... no dispara, nada... :P

Descripción: Un viejito canoso con barba blanca y bata de científico.

Nombre: Dr. Willy.

Función: Tratar de conquistar el mundo...

Características: Al igual que el Dr. Light, Willy también es un genio, sólo que usa sus invenciones (en este caso las de Light) para conquistar el mundo.

Descripción: Un viejito canoso con una bata de científico y pelo enmarañado.

[MeGa MaN 1]

..:III-[C A M I N A T A]:..

Bien, como primera instancia, debes saber que cada jefe tiene su propia debilidad a un arma de otro robot. Así, debes derrotar a los robots en este orden:

-Robot-

-Debilidad-

GUTS MAN -----> Mega Buster, el viejo cañoncito de Mega Man

CUT MAN -----> Super Arm, el arma de Guts Man

ELEC MAN -----> Rolling Cutters, el arma de Cut Man

ICEM AN -----> Thunder Beam, el arma de Elec Man

FIRE MAN -----> Ice Slasher, el arma de Ice Man

BOMB MAN -----> Fire Storm, el arma de Fire Man

Bien, si no quieres usar la caminata, puedes echarle un vistazo al

cuadrado de arriba y usar eso como referencia para el juego. De todas formas, ¡allá vamos!

---

|1° Nivel: Guts Man|

---

Clear Points: 80.000. (Puntos por terminar el nivel)

Ni bien comienza el nivel, enfrentarás a tu primer enemigo: un Metool, o a veces llamados también "Hard Hats". Por ahora, son Metools, esas cosas con casquitos. Para derrotarlos, debes esperar a que salgan los ojitos por debajo del casco y disparar. 1 sólo tiro bastará para eliminarlos.

Más adelante encontrarás un salto que termina en vacío. Delante de éste, hay unas vías que transportan una especie de plataforma. El truco está en saltar antes de que la plataforma llegue al pequeño hueco que posee la vía. Puedes perder varias vidas antes de poder lograrlo, pero como es el primer nivel, no importa.

Luego de pasar por tres de esas vías, llegarás a tierra firme de nuevo. Te atacarán un grupo de enemigos voladores verdes. Sólo requieren 1 tiro para derrotarlos, pero el hecho de que atacan en grupos puede dificultar las cosas. Trata de alejarte de ellos y luego saltar y matar la mayor cantidad de Green Chatters que puedas. Continúa un poco más y conseguirás una Cápsula de Energía grande. Ésta rellenará tu medidor de energía en grandes cantidades (¿Qué esperabas?).

Más adelante, te las verás con otro enemigo nuevo: un Met Miner. Éstos tipos se mueven rápidamente, y cuando se detienen, comienzan a dispararte picos (no, no picos de pájaro, picos de construcción). Son enemigos muy duros (necesitan 12 disparos para ser destruidos), y te pondrán a prueba con saltos y disparos del Mega Buster. Deberás pelear contra 4 de ellos. Nota cómo el escenario irá cambiando, y pelearás sobre vigas de construcción. Ten cuidado con caerte a los pinches luego de pelear contra el 3° Met Miner.

Déjate caer por los escalones, y llegarás a una zona con tres caídas, además de que estará lleno de Green Chatters. Tírate por la 3° caída contando de izquierda a derecha, y presiona izquierda hasta que caigas junto a una Capsula de Energía grande. Si necesitas más, puedes ir hacia la izquierda, en donde encontrarás una Cápsula de Recarga. Éstas, son de color azul, y recobran la energía de las armas adquiridas al vencer a los jefes. Un poco más a la izquierda, hay dos Cápsulas de Energía pequeñas. Bien, desde aquí, salta hacia la caída de la izquierda y presiona el botón izquierdo. Llegarás cerca de una vida, simbolizada con la cara de Mega Man. Sigue por la única caída que hay.

Ni bien caigas, te las tendrás que ver con un enemigo muy duro de matar: un Blue Hopper. Estas cosas necesitan 20 disparos para ser destruidas, y hacen una especie de patrón en el cual dan saltos pequeños y grandes. Una vez que haya realizado un salto grande, debes escabullirte por debajo de éste y correr. Es muy difícil destruirlo sin ser herido, por lo que es recomendable escapar de un Blue Hopper. Luego de matarlo/escapar, encontrarás una puerta... la clásica puerta que da al pasillo pre-jefe. Aquí te encontrarás con 4 Metools. Una buena oportunidad para ganar algunos ítems. Luego, otra puerta. Ésta sí lleva al jefe...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

|Jefe: Guts Man. |  
|Ataques: Lanza Rocas, Saltos-Embestidas. |  
|Dificultad: Media/Fácil. |  
|Debilidad: Mega Buster. |

---

Guts Man es todo un tipo musculoso/obrero. Su principal dificultad reside en que puede paralizarte con sus saltos. Una vez que aprendas a controlar en qué tiempo debes saltar, no podrás paralizarte. Cuando él salte, debes esperar un milisegundo antes de que él aterrice, y luego deberás saltar tú. Así, esquivarás su terremoto.

Cuando Guts Man caiga luego de un salto, cargará una roca en su mano, y no tendrá piedad. La tirará contra tí, haciendo que se rompa en 4 pedazos, que saldrán disparados con diferentes alturas. Si saltas justo antes de que la roca se estrelle contra el suelo, podrás esquivar los trozos que salen despedidos. Es allí donde debes atacar a Guts Man con el Mega Buster todo lo que puedas, tratando de esquivar sus embestidas. Con suerte y un poco de habilidad, podrás derrotarlo sin perder ninguna vida.

Cuando derrotes a Guts Man, recibirás el Super Arm, la debilidad de Cut Man!!!

-----  
----- [MeGa MaN 1] -----  
-----

---

|2° Nivel: Cut Man|

Clear Points: 60.000. (Puntos por terminar el nivel)

Bien, al empezar este nivel, podrás ver que está muy bien hecho (Bueno, para la época...). Habrá un edificio como fondo, y varias rocas. Éstas pueden ser levantadas con el Super Arm de Guts Man. Funciona exactamente como lo usaba él.

Ni bien avances un poco, subiendo por la escalera, serás atacado por un grupo de Blue Chatters, que son Green Chatters pero con su paleta de colores cambiada. Como siempre, son peligrosos en grupos, pero un tiro bastará para destruirlos. Continúa, y encontrarás otro grupo de tres Blue Chatters. Luego, habrá una caída, que obviamente querrás evitar, y te encontrarás con un enemigo nuevo. Se trata de un Wall Mechanizism, un cañón de color rojo, que dispara en varias direcciones. Debes esperar a que salga de su caparazón, y luego dispararle. Encontrarás dos de ellos. Cuando los hayas destruido, sube por las escaleras.

Aparecerás en otra escena muy parecida a la anterior, sólo que esta vez habrá tres Wall Mechanizisms. Dispara al primero, salta por la caída (trata de no caerte, o tendrás que subir de nuevo), y sube por la escalera a la plataforma, desde allí, dispara a los dos Wall Mechanizisms restantes, tratando de esquivar sus disparos. Cuando los hayas terminado, sube por la escalera.

Y otra escena igual... sólo que cambia un poco la estructura. Desde tu posición inicial, dispara al primer Wall Mechanizism, luego sube por la primera escalera y dispara a través de la pared al Wall Mechanizism que está a tu izquierda. Los disparos del Mega Buster atravesarán la pared y

destruirán al maldito cañón. Luego, tratando de que el Wall Mechanizism de arriba no te dispare, sube rápidamente y dispárale. Sube por la escalera para encontrar...

¡¡¡Otra escena igual!!! Para destruir al primer Wall Mechanizism, quédate en la escalera y dispárale desde allí. Salta por el agujero, y sube la escalera. Los otros dos Wall Mechanizisms, son bastante difíciles. Debes esperar a que se escondan en sus caparazones, y luego dispararle al de abajo. Refúgiate bajo el de más arriba, y cuando se esconda, sube la escalera.

Bien, parece que a los chicos de Capcom se les vino un ataque de creatividad y cambiaron de escenas... :P

De todas formas, encontrarás una maquinita... ¿y qué es lo que hace? Pues... dispara una especie de tijeras. Como una expendedora de tijeras :P... No hay forma de destruirla, por lo que deberás esquivar las cortadoras, para encontrar a unos enemigos que seguramente no querrás ver... los Blue Squids. Con un tiro bastará para mandarlos a donde quiera que vayan cuando mueren. Continúa...

Verás a un grupo de nuevos enemigos: los Clinger Robots. Para destruirlos, necesitarás 5 disparos del Mega Buster. Espera a que el primero se sitúe en el piso, y luego dispárale al lado. No te preocupes, no se mueve horizontalmente. Luego, espera a que el Clinger Robot que se mueve horizontalmente se vaya hacia la derecha y sube la escalera. Salta y sube por la otra escalera que te llevará a la próxima escena. NOTA: si estás bajo de energía, puedes matar a los otros dos Clinger Robots para ver si éstos te dan alguna Cápsula de Energía.

Bien, otra escena con Clinger Robots. Esta vez, con 4 de ellos. Dispara al Clinger Robot que sube y baja cuando esté en el piso, y luego dispara al otro que se mueve horizontalmente por encima tuyo. Luego, sube por la escalera y dispara al otro Clinger Robot, y cuando comience a venir hacia tí, baja por la escalera para esquivarlo. Repíte hasta matarlo. El Clinger Robot restante es bastante fácil, por lo que sólo te queda saltar y disparar, y luego llegar a la escalera.

Más Clinger Robots... Dispara al primero cuando éste esté en el suelo. Luego, no trates de matar al segundo, sólo salta por el lado contrario al que éste está situado. A los otros dos, puedes matarlos desde la escalera, o simplemente esquivarlos. Sube la escalera para llegar a la próxima escalera.

Y más y más Clinger Robots... Destruye al que se mueve verticalmente cuando toque el suelo, y esquiva al otro. No te gastes en matar a los otros tres, ya que podrás irte sin destruirlos, y luego sube por la escalera.

¡Otra máquina expendedora de tijeras! Esquiva las cortadoras que te tire y sube por las plataformas. Encontrarás un grupo de 3 Blue Chatters, y una Cápsula de Energía grande. Encontrarás una escalera que baja y una caída al lado. Usa la escalera, NO la caída, ya que serás herido al bajar... Bueno, suponiendo que bajaste, avanzarás sin problemas.

Encontrarás un enemigo que avanza de derecha a izquierda, y que va encerrado en un caparazón, llamado Shell Spreaders (parientes de los Metools :P). Cuando salga de su caparazón, se verán sus ojos, y disparará 8 disparos en 8 direcciones. Es bastante predecible, así que puedes esquivar sus disparos y luego escabullirte rápidamente y bajar por la escalera.

Te verás en una situación muy parecida a la anterior, sólo que esta vez hay pinches debajo tuyo. Trata de esquivar los disparos del Shell Spreaders y de no caerte a los pinches, o de lo contrario perderás una vida automáticamente. Baja por la escalera...

¡NOOOOOOOOOOOO! ;;;Un Red Hopper!!! ¿Recuerdas a los Hoppers del escenario de Guts Man? Bueno, este es igual, sólo que rojo. 20 disparos y morirá, pero es más fácil esquivarlo, a menos que necesites energía.

Luego, encontrarás la puerta que lleva al pasillo pre-jefe.

NOTA: Puedes usar el Super Arm para destruirlo con las 4 rocas fácilmente.

En este pasillo, encontrarás tres enemigos nuevos: los Shooting Traps. Éstos estarán escondidos en el suelo o en el techo y luego saldrán y te dispararán 5 disparos al mismo tiempo en diferentes direcciones. 3 disparos del Mega Buster serán suficiente. Luego, la puerta hacia el jefe...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

Jefe: Cut Man.	
Ataques: Lanza Cuchillas, Embestidas.	
Dificultad: Muy Fácil.	
Debilidad: Super Arm.	

---

Cut Man es un perdedor... Ni bien aparezca, seguramente te reirás de su aspecto... ¿¿¿Quién tiene una cuchilla en su cabeza???

Sus ataques consisten en embestirte saltando, lo cual es muy fácil de esquivar, aunque sea un poco más rápido que Guts Man. Su segundo y último ataque es lanzar Cuchillas, esa que tiene en la cabeza. La cuchilla hará un movimiento elíptico y volverá a su cabeza.

Para derrotarlo, puedes usar el Super Arm y levantar las dos rocas, que será suficiente (cada roca le quita la mitad de su energía) o puedes usar el Mega Buster, incluso con éste es muy fácil. Si Cut Man se acerca demasiado, puedes usar el Mega Buster para tirarlo un poco atrás, sin embargo es muy fácil con el arma de Guts Man.

Cuando derrotes a Cut Man, recibirás los Rolling Cutters, la debilidad de Elec Man!!!

-----  
-----[MeGa MaN 1]-----  
-----

---

|3° Nivel: Elec Man|

---

Clear Points: 70.000. (Puntos por terminar el nivel)

Ahhh... Elec Man... Como podrás observar al comenzar el nivel, se trata de la electricidad. Lo primero que podrás ver son tres enemigos llamados Spiked Swayers. No podrás matarlos con el Mega Buster, sólo los podrás

paralizar por unos segundos, pero podrás matarlos usando los Rolling Cutters. Salta de plataforma en plataforma y sube la escalera.

Otra vez, encontrarás 2 Spiked Swayers. Es recomendable que uses los Rolling Cutters sobre ellos, ya que las plataformas sobre las que están son muy pequeñas. También encontrarás una Cápsula de Energía en la parte superior izquierda del escenario. Sube la escalera para continuar.

En esta escena, no hay enemigos. ¡Bien! Pero... espera...  
¡PLATAFORMAS QUE TIRAN RAYOS! Vamos a llamarlos Bloques Eléctricos...  
Estamos en problemas... bueno, no tanto... espera a que las plataformas terminen de disparar sus rayos y luego sube encima de ellas. Escapa por la escalera...

En esta otra escena tampoco hay enemigos... Pero como ya vimos, las apariencias engañan... sube por la escalera y... ¡Comenzarán a salir Satellite Defenders por arriba y abajo! Estos enemigos disparan dos rayos separados por un espacio en el cual Mega Man entra muy justito. Por suerte, un sólo disparo del Mega Buster bastará. Trata de matarlos rápido y seguir subiendo.

Para seguir en esta escena, repite la técnica utilizada en la anterior, ya que es exactamente igual. Sube por la escalera para salir.

Ahora, en esta nueva escena, en serio NO hay enemigos... pero hay dos plataformas a las cuales no puedes llegar... Espera... ¡Aparecen plataformas de la nada! Para subir a la primera, deberás esperar unos 2 o 3 segundos, y luego saltar. Si lo hiciste bien, aparecerá la plataforma debajo tuyo, y podrás seguir saltando hacia otras. Bien, ahora, hay dos caminos para continuar. El de la izquierda, llevan a tres Cápsulas de Recarga pequeñas. Para llegar hasta allí, deberás esperar en el segundo bloque a que aparezca el cuarto bloque, y luego llegar a la escalera. Sin embargo, para continuar, debes ir por la escalera de la derecha.

Cuando llegues arriba, te encontrarás del otro lado de donde encontraste las tres Cápsulas de Recarga. De donde te encuentras, camina hacia el primer bloque, luego al segundo, y así hasta el cuarto, luego salta a la escalera y trepa hasta la próxima escena.

Nada para destacar en esta parte, sólo la Cápsula de Energía grande que se encuentra antes de los bloques que debes saltar. Trata de tener cuidado y no caerte para no perder una vida. Sube la escalera para continuar.

A continuación, te atacarán 6 Satellite Defenders. Dispara primero a los de abajo, y luego a los de arriba. Luego, el camino se bifurca en dos, una escalera que se va por dentro de una construcción a la derecha y otra escalera por la izquierda que va por fuera. Y esto me molesta porque tengo que describir las dos...

SI FUISTE POR LA IZQUIERDA: al subir por la escalera, encontrarás 3 Spiked Swayers. Mátalos con los Rolling Cutters. Sigue por la escalera para encontrar 6 Satellite Defenders más. Destruyelos rápidamente con tu Mega Buster. Al subirla por la escalera, te encontrarás en el punto de reunión del lado izquierdo y derecho.

SI FUISTE POR LA DERECHA: cuando subas a la otra escena, te encontrarás con aquellas paredes que tiran rayos... colócate al final de la escalera y espera a que termine de disparar el rayo, sube y salta hacia la otra escalera. Haz lo mismo con el otro. Cuando subas la escalera, te



encontrarás con 6 Satellite Defenders. Dispara a los de arriba desde lo más alto de la escalera y sube, te encontrarás en el punto de reunión del lado izquierdo y derecho.

Aquí, encontrarás tres bloques que podrás mover con el Super Arm de Guts Man. Al mover los bloques, encontrarás el Magnet Beam. Este artefacto te permite crear plataformas temporarias, que te permitirá llegar a algunos lugares que no puedes llegar normalmente. Aparecerá en tu menú con la letra M. Luego, el camino se bifurca de nuevo:

NOTA: Si no tienes el Super Arm, ve por la izquierda, de lo contrario no podrás seguir.

POR LA IZQUIERDA: al igual que antes, encontrarás 3 Spiked Swayers. Al primero, lo puedes saltar, pero es recomendable destruir a los otros dos. Al continuar, encontrarás 2 Bloques Eléctricos. Esquiva como siempre sus rayos y sigue subiendo. En la escena siguiente, encontrarás dos Bloques Eléctricos y dos Red Squids. Deja que uno se tire por la caída a tu izquierda, y esquiva los rayos de los Bloques Eléctricos. Aquí se unen los dos caminos.

POR LA DERECHA: te las verás con 2 Bloques Eléctricos. Son fáciles de esquivar desde la escalera. A continuación encontrarás otro Bloque Eléctrico, también fácil de esquivar. En la siguiente escena, encontrarás 2 Red Squids. Al primero, mávalo atrayéndolo hacia ti, hasta que baje por la escalera. Luego, quita el bloque con el Super Arm y dispara el bloque al otro Red Squid. Usa el Magnet Beam para crear una plataforma para subir. Aquí se unen los dos caminos.

Sube por la escalera para seguir.

Nada para destacar en esta zona. Sólo que tengas cuidado de no caerte. Salta por los bloques y luego sube por la escalera para continuar.

En esta escena, encontrarás dos Bloques Eléctricos separados. Espera a que el primero termine su rayo y luego trepa a ésta y rápidamente salta al otro. Sigue por la escalera.

¡Al fin! ¡¡¡La puerta del jefe!!! Pero está vigilada por nuestro querido Hopper... Esquívalo y continúa.

Mmmmmh... esto continúa... Sube la escalera, y te encontrarás con 3 Bloques Eléctricos. Esquiva sus rayos y sigue subiendo... 3 Bloques Eléctricos más... Uffffff... difícil el nivel, eh? Bueno, adivina qué...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

|Jefe: Elec Man. |  
|Ataques: Onda de Rayos, Embestidas. |  
|Dificultad: Media/Difícil. |  
|Debilidad: Rolling Cutters. |

---

Arghhhh... Elec Man... un robot muy difícil... Primero, como comité de bienvenida, te disparará Ondas de Rayos, que además de ser bastante veloces, tienen una altitud muy grande, por lo que no podrás esquivarlas

sin saltar. Cuando estas te alcancen, se destruirán en varios pedazos. Además, Elec Man es bastante veloz, y puede llegar a golpearte en alguno de sus saltos.

Para derrotarlo, equipa los Rolling Cutters, y dispara a Elec Man sin piedad. Esquiva sus saltos y disparos, y recuerda que los Rolling Cutters hacen un eclipse, por lo que a veces, cuando un Rolling Cutter vuelva, golpeará a Elec Man.

Cuando derrotes a Elec Man, recibirás el Thunder Beam, la debilidad de Ice Man!!!

```
-----  
-----[MeGa MaN 1]-----  
-----
```

|4° Nivel: Ice Man|

Clear Points: 60.000. (Puntos por terminar el nivel)

El CONGELADO, HELADO, FRÍO, INHÓSPITO, ALEJADO Y JODIDO nivel de Ice Man. Como podrán ver, todo está CONGELADO, y podrás ver (?) Palmeras (?) CONGELADAS en el fondo, y además el suelo estará CONGELADO (duh...). Mega Man resbalará cada vez que termine un movimiento, así que deberás tener especial cuidado de no caer luego de algun movimiento.

Como bienvenida, un Robo-Swooper vendrá a atacarte. Estos robots tienen color verde, y tienen la habilidad de separarse si disparas a su parte inferior. Por lo tanto, dispárales a la cabeza, de lo contrario, sólo destruirás su cuerpo, y la parte superior te atacará como un Green Chatter. Encontrarás 3 de estos Robo-Swoopers, hasta que llegarás a un lago.

En esta zona acuática, encontrarás Spiked Swayers en todo el camino, 4 de ellos para ser más específicos. Además, conoceremos unos enemigos nuevos que no son para nada agradables. Se trata de los Penguin Bombers. Estos bichos te atacarán subiendo y bajando, por lo que deberás dispararles ni bien los veas. 1 sólo tiro bastará para mandarlos al infierno de los Pingüinos... Malditos...

De todas formas, cuando salgas del pozo de agua, vulgarmente llamado lago, te encontrarás con más tierra CONGELADA, FRÍA, INHÓSPITA, HELADA, etc. Y luego de eso, adivina qué... Clinger Robots protegiendo Cápsula de Energía grande... ¿Energía baja? Tomar Cápsula... ¿Energía alta? Seguir por la caída...

Bien, caerás en un lugar con H2O, también llamado AGUA, y un Spiked Swayer, también llamado MALDITA COSA QUE RUEDA POR AHÍ. Agarra tus Rolling Cutters y dale a la cosita. Luego, pon los Rolling Stones (Rolling CUTTERS Y STONES... ¿entiendes?... chiste malisimo...). Bueno, ¿y luego qué? Aparecerán los ya conocidos bloques que aparecen y desaparecen. Debes seguir el siguiente orden (en aparición de bloques): 1,3,4,6,7. Luego, sigue por la caída.

"Y otra vez, otra vez, otra vez, la misma vieja historia, vieja..."  
(Frase de Embrolos, fatos y paquetes, un tema de La Renga)  
Aparecerás en un cuarto con agua y otro Spiked Swayer. Utiliza los

Rolling Cutters para eliminarlo. Luego, aparecerán los benditos bloques aparece-desaparece. Esta vez, es más complicado llegar, pero ten fé y lo lograrás... Y si no, simplemente usa el Magnet Beam para llegar hasta la plataforma. Luego, avanza y llegarás a una caída...

¿Sin salida? No...

Te encontrarás con unas plataformas con ojos (descripciones muy detalladas las mias eh...) llamadas Pellet Lifts. Estas cosas, te servirán de transporte durante esta etapa. Ten cuidado de que no te alcancen con los disparos que tiran por sus costados. Si no puedes atravesar esta parte, usa el Magnet Beam. Seguramente te facilitará la tarea.

Luego de atravesar la parte con los cuatro Pellet Lifts anteriores, llegarás a una plataforma y más Pellet Lifts, sólo que esta vez, para hacer las cosas más complicadas, te atacarán los malditos Penguin Bombers. Haz saltos seguros y dispara continuamente para destruir a los Penguin Bombers que se acerquen.

Una vez que toques tierra firme, te encontrarás con una caída, y a tu izquierda, una vida. Salta por la caída y presiona izquierda hasta que entres en el pasillo con la vida. Agarrala y tirate por el agujero.

A continuación, presiona izquierda una vez más y caerás justo en una plataforma con 3 Cápsulas de Energía pequeñas y 3 Cápsulas de Recarga pequeñas. Sigue por la caída de abajo.

¿Adivina qué? Sip... Otro Red Hopper... Como siempre, esquívalo o destrúyelo y sigue al pasillo pre-jefe... que por cierto estará infestado de Penguin Bombers, trata de eliminarlos sin recibir daños y continúa hasta el jefeazo...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

Jefe: Ice Man.	
Ataques: Cristales Triangulares.	
Dificultad: Fácil.	
Debilidad: Thunder Beam.	

---

Este tipo da risa... Con toda la pinta de un esquimal, no tiene ni un pelito de dureza de un tipo del norte... Ice Man es uno de los robots más fáciles de todos los Mega Man.

Sus ataques consisten en tirarte Cristales Triangulares de a tres en diferentes distancias y alturas, por lo que deberás esquivarlos quedandote por debajo de los dos primeros y saltando el último, ya que sino serás golpeado y recibirás una buena cantidad de daño. Si sabes cuando saltar, Ice Man es pan comido.

En cuanto a su debilidad, usa el Thunder Beam unas 3 veces para destruirlo completamente. El Mega Buster no es muy eficiente, aunque puedes usar los Rolling Cutters si no tienes el Thunder Beam de Elec Man. De todas formas, es sólo cuestión de paciencia y saltos...

Cuando derrotes a Ice Man, recibirás el Ice Slasher, la debilidad de Fire Man!!!

|5° Nivel: Fire Man|

Clear Points: 90.000. (Puntos por terminar el nivel)

El cálido nivel de Fire Man te dará una calida bienvenida. Primero, podrás observar cómo todo el escenario está rodeado por fuego y lava.

Segundo, podrás observar tus primeros enemigos: 3 Shooting Traps. Espera a que salgan de sus escondites y dispara 3 disparos de tu Mega Buster seguidos para destruir a las Shooting Traps. Continúa hacia la derecha y encontrarás más Shooting Traps. Ten cuidado que la de abajo no te alcance con sus disparos diagonales, y a la vez, debes defenderte de la Shooting Trap que está delante tuyo. Destruyelas y continúa bajando por la escalera.

En la siguiente escena encontrarás nuevos enemigos llamados Hot Heads. Éstos son como pequeñas cabecitas prendidas fuego, que saldrán de pozos de lava y se impulsarán hacia arriba, para luego caer en grupos de 3. Un sólo tiro será suficiente para derrotarlos. Luego, podrás encontrar algo parecido a los Bloques Eléctricos del nivel de Elec Man, sólo que éstos disparan fuego. Yo los llamo Bloques Incendiarios. Espera a que la llama se apague y luego salta hacia la escalera. Sube evitando los posibles Hot Heads, y si necesitas energía, hay una Cápsula de Energía grande a la izquierda. Para alcanzarla, ve hasta la punta de la plataforma y salta. De todas formas, sube por la escalera.

Encontrarás dos Bloques Incendiarios protegiendo a una Cápsula de Energía pequeña cada uno. Es poco probable que los necesites, pero en caso de que así sea, espera a que se apague la llama y salta a la Cápsula, luego, espera a que la llama se vuelva a apagar y salta. Sal de allí por la escalera.

Más Bloques Incendiarios... Aquí, puedes usar el Magnet Beam para subir a las dos Cápsulas de Recargas grandes, y esquivar tres Bloques Incendiarios. Luego, encontrarás otros Bloques Incendiarios dispuestos horizontalmente y otros dos verticales. Esquiva sus llamas y luego encontrarás una escalera y más abajo tres Cápsulas de Energía pequeñas. Si las necesitas agarralas y luego baja por la escalera.

Llegarás a un cuarto con dos Bloques Incendiarios, y un pozo del cual salen Hot Heads. Puedes bajar por la escalera y luego saltar esquivando al primer Bloque Incendiario y a los Hot Heads, para luego bajar por la otra escalera rápidamente.

Ten cuidado de no caer en esta parte, o perderás una vida. Ni bien caigas a la primer plataforma, espera a que el primer Bloque Incendiario se haya apagado y luego salta, o puedes congelar la llama con el arma de Ice Man. Continúa saltando, esquivando las llamas y posibles Hot Heads que se crucen en tu camino. Al final, llegarás a una plataforma con una escalera. Sube para continuar.

En este cuarto, habrá una especie de tubo que conduce llamas a una gran

velocidad. Para pasar, deberás usar el Magnet Beam a la izquierda de la primer escalera, y luego subir a la plataforma para trepar a la escalera. De lo contrario, perderás bastante energía pasando sin el Magnet Beam. De todas formas, sigue tu camino.

En esta escena, encontrarás un nuevo enemigo: un Exploding Bullet. Son muy similares a los Penguin Bomber, sólo que una vez que los destruyas, su explosión tendrá un radio mucho mayor a lo normal, y podrá dañarte. Evita a estos enemigos todo lo que puedas, y luego sube a la plataforma superior. Destruye el Spiked Swayer con los Rolling Cutters y baja por la escalera. Sigue Bajando y destruyendo a los Spiked Swayers que encuentres.

A continuación, encontrarás una escalera que llega a un Cápsula de Recarga grande, que vendrá bien para el Magnet Beam. A continuación, habrá tres pozos de lava del cual salen Hot Heads. Destruyelos a medida que avanzas, y al final del camino encontrarás dos Bloques Incendiarios y las puertas del jefe. Congela los Bloques Incendiarios con el Ice Slasher y entra por la puerta.

En el pasillo que lleva al jefe, encontrarás 4 Shooting Traps colgadas del techo. Puedes destruirlas sin acercarte demasiado, saltando y cuando estés en la parte más alta, disparando. Puedes tardar algunos minutos, pero llegarás con bastante energía al jefazo. Y hablando de jefazo...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

Jefe: Fire Man	
Ataques: Barrera de Fuego.	
Dificultad: Difícil.	
Debilidad: Ice Slasher.	

---

Fire Man es un robot algo difícil. Como podrás ver, tiene un caracter un poco agresivo y es probable que necesites pelear con él más de una vez a menos que tengas el Ice Slasher.

Su único ataque consiste en disparar Barreras de Fuego, así como lo hacía esas especies de tuberías que ya vimos antes en el nivel. Éstas tienen una velocidad increíble, y te será muy difícil esquivarlas, sobre todo teniendo en cuenta que no siguen un patrón definido. Cuando se disponga a disparar dos Barreras de Fuego juntas, espera a que la primera esté cerca tuyo y salta. Así podrás esquivar también la segunda.

Para destruirlo, el Ice Slasher funciona de maravilla, aunque si no lo tienes, el Mega Buster tampoco está nada mal. Sólo debes tener en cuenta que nunca dejes de disparar.

Cuando derrotes a Fire Man, recibirás la Fire Storm, la debilidad de Bomb Man!!!

-----  
----- [MeGa MaN 1] -----  
-----

Clear Points: 50.000. (Puntos por terminar el nivel)

Ah.... el sexto y último robot... Bomb Man nos depara un escenario muy particular, con fondos de edificios y un cielo muy claro. Pero a pesar de tan bonito escenario, vamos a tener que destruirlo.

Para empezar, camina un poco hacia de la derecha. Encontrarás entre unas pequeñas plataformas a un grupo de 5 Red Squids. Destruyelos con tu Mega Buster antes de que puedan hacerte algún daño. Luego, habrá una caída de la cual saldrán unos enemigos llamados Exploding Fireworks. Estos consisten en una cápsula principal (parecida a un Game Boy Advance) que se destruye y se divide en 4 partes, dos van hacia la izquierda y dos hacia la derecha. No puedes destruirlas, así que espera a que explote y calcula un lugar donde no caigan partes de éste. Continúa esquivando a los 4 Exploding Fireworks restantes.

Llegarás a un lugar con una plataforma en el aire. Debajo, encontrarás 3 Shooting Traps, las cuales serán trabajo fácil para tu Mega Buster. Luego, encontrarás una Cápsula de Recarga grande y más arriba dos Cápsulas de Energía pequeñas. Luego, sube la escalera para seguir.

Este es un cuarto endemoniado. 4 Wall Mechanizisms te esperan al otro lado de la pared izquierda... dispara a los dos primeros desde la escalera, luego sube y destruye a los dos restantes con tu Mega Buster. En caso de que hayas sido herido en la batalla, hay una Cápsula de Energía grande bajando por la escalera. Para continuar, sigue por la escalera que sube.

Ni bien subas y avances un poco, encontrarás un nuevo enemigo: un Shield Robot. Éste enemigo se cubre con un escudo, y luego apunta su propio Buster y te dispara. El secreto está en esperar a que él salta, y luego, cuando se descubre, dispararle rápidamente, esquivando los disparos que realice. Cuando lo destruyas, continúa.

Encontrarás tres Wall Mechanizisms en el camino, y a la vez, te atacarán oleadas de Exploding Bullets. Ten cuidado con éstas últimas, a la vez que disparas a los Wall Mechanizism para abrirte camino. Llegarás a una escalera que sube a una plataforma superior.

Seguirás siendo atacado por Exploding Bullets, hasta que llegues al final de la plataforma. Abajo, encontrarás tres Spiked Swayers. Es bastante fácil esquivarlos sin usar los Rolling Cutters, pero si quieres, puedes usarlos. Para seguir avanzando, usa la escalera que sube.

En el siguiente cuarto, serás atacado por más Exploding Bullets. Para continuar, puedes subir hasta las pequeñas plataformas, o saltar desde la plataforma inferior hacia la escalera que sube. La segunda opción es un poco más fácil que la primera, pero es tu decisión.

Una vez que hayas subido, te encontrarás en un lugar lleno de pinches, y encima de ellos, plataformas. Pero esto no es todo. Serás atacado por aquellos enemigos que ya vimos anteriormente: los Shell Spreaders. Dispara con el Mega Buster cuando salga de su caparazón, y sigue avanzando. Cuando sigan apareciendo más Shell Spreaders, detente y disparales. Llegarás a tierra firme, y luego una escalera.

Luego, podrás saltar a una plataforma que está suspendida en el aire, que

contiene una vida protegida por un Shield Robot o puedes seguir tu camino por debajo de ésta. Obviamente, querrás agarrar la vida, y luego continuar. Encontrarás la puerta del jefe protegida por otro Shield Robot. Destrúyelo y continúa.

Otro pasillo medio tramposo... una escalera que baja... ¡Llena de Clinger Robots! Destrúyelos y continúa... llegarás a...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

Jefe: Bomb Man.	
Ataques: Bombas.	
Dificultad: Fácil.	
Debilidad: Fire Storm.	

---

Bomb Man es un perdedor. Aunque su aspecto parece agresivo, no tiene nada para que le temas.

Su ataque consiste en disparar Bombas (¿Y qué iba a hacer BOMB Man?). Éstas usualmente llegan bastante alto antes de caer, por lo que te deja un momento para moverte y esquivarlas. En cuanto una bomba explote, hará una explosión con un radio de expansión bastante grande, equivalente al de una Exploding Bullet. Ten cuidado de no saltar por encima de una explosión, ya que te hará daño.

Para vencer a Bomb Man, simplemente equipa el Fire Storm, y dale sin parar. No durará mucho, y en caso de que no tengas el Fire Storm, puedes usar el Mega Buster, que también es muy eficaz...

Cuando derrotes a Bomb Man, recibirás la Hyper Bomb, la debilidad de Guts Man!!!

-----  
-----[MeGa MaN 1]-----  
-----

---

|7° Nivel: Fortaleza del Dr. Willy I|

---

Clear Points: 200.000. (Puntos por terminar el nivel)

Al parecer, Willy usó a los robots sólo para distraerte mientras él completaba sus planes para conquistar el mundo. Ahora, es tiempo de pagar las deudas con el viejo científico loco...

Cuando comiences el nivel, apreciarás la hierba O\_o... no, no ESA hierba... simple césped... bueno, como decía, verás que Willy después de todo cuida el medio ambiente, y como plato de entrada, te atacará un Red Hopper... esquivalo y continúa. OTRO Red Hopper más... luego, algunas elevaciones de las plataformas para quitar la monotonía del nivel, y luego, OTRO Red Hopper más...

Y cuando ya hayan terminado los benditos Red Hoppers, encontrarás esos bloques que sólo se mueven con el Super Arm. Bueno, equipa el arma de Guts Man, y ábrete paso por los bloques. Unos pasos más y encontrarás tres MALDITOS Bloques Incendiarios... para pasar rápidamente y sin recibir daños, congela al primero con el Ice Slasher, espera a que el segundo se apague y haz un salto desde la punta de la plataforma hacia el escalón siguiente. Si lo logras, llegarás sin problemas a la escalera. Sube.

En este cuarto, sólo se puede destacar la Cápsula de Energía grande que está en la parte superior. No deberías tener problemas en llegar hasta ella, pero debes tener cuidado con los pinches que hay abajo. Antes de subir por la escalera, equipa el Fire Storm.

Cuando subas la escalera, inmediatamente usa el Fire Storm y los Red Squids que te alcancen serán destruidos. El restante, puedes destruirlo con el Mega Buster. A continuación, serás atacado por otro Red Squid. Destruyelo con el Mega Buster, y en caso de que estés corto de energía, puedes usar el Super Arm en los bloques de arriba para alcanzar a la Cápsula de Energía grande. Sin embargo, para continuar, la escalera está hacia abajo.

Bajando por la escalera, encontrarás un cuarto con una plataforma con pinches en el medio... y además, estarán los molestos Exploding Bullets para joderte. Aunque lo más probable es que ninguna se cruce por tu camino, destrúyelas cuando se acerquen demasiado, ya que sino podrías terminar cayendo en los pinches. Sigue por la escalera al siguiente cuarto.

Encontrarás dos Pellet Lifts a la vista ni bien entres. Espera a que el primero esté al alcance y salta hacia él. Luego, esquiva los disparos que tira el segundo y salta cuando se acerque. El tercero no debería ser tan difícil, aparte, luego de llegar a tierra firme de nuevo, encontrarás dos Cápsulas de Recarga pequeñas, ideales para recargar las armas de Guts Man o Fire Man. Sigue por las escaleras.

A continuación, no hay mucho en este cuarto. Sólo una pared enorme que no te deja pasar. Equipa el Magnet Beam, y usa las plataformas creadas para llegar hasta arriba. Si estás muy bajo en carga para el Magnet Beam, puedes bajar a recargarlo con las dos Cápsulas de Recarga de abajo. Luego, sigue creando plataformas para llegar a la escalera de arriba. No encontrarás nada en el otro cuarto, así que continúa...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

Jefe: Rock Robot.	
Ataques: Desarme, Disparos Simples.	
Dificultad: Media.	
Debilidad: Thunder Beam.	

---

Rock Robot es un clásico en los jefazos de Mega Man. Este robot, aparecerá desde el costado izquierdo de la pantalla, por lo que es recomendable moverte hasta el medio para evitar que te golpee cuando aparezca.

Aunque no consta de un ataque en sí, Rock Robot es capaz de desarmarse y



moverse a la otra punta del escenario por partes. Esto implica que tendrás que moverte y saltar para esquivar sus partes. El orden en que se mueven es el siguiente (gracias a David "Zoop" McCutcheon):

```

      8 12 17
      4 7 13 15
      2 5 11 16 19
      1 6 10 14
M      3 9 18
-----
```

El número indica en qué orden se moverán las partes, así puedes darte una idea de cómo esquivar sus ataques. La M es Mega Man.

Cuando Rock Robot haya terminado de moverse en su totalidad, abrirá su ojo y comenzará a dispararte unos Disparos Simples. Éstos son idénticos a los del Mega Buster, pero más rápidos. Inmediatamente después que aparezca el ojo, equipa el Thunder Beam de Elec Man y dispara al ojo.

Rock Robot volverá a desarmarse, y tendrás que repetir todo de nuevo. Con un poco de paciencia y habilidad, podrás destruirlo sin problemas.

Cuando lo destruyas, irás a la próxima fase de la fortaleza de Willy.

```

-----
-----[MeGa MaN 1]-----
-----
```

---

|8° Nivel: Fortaleza del Dr. Willy II|

---

Bien, la segunda parte de la Fortaleza de Willy tiene algunas sorpresitas... Como podrás ver al principio, el escenario es muy futurista, y los colores son un poco... chillones... pero eso le da el toque futurista.

Ni bien avances un poco, encontrarás una caída y serás atacado por 3 Green Chatters. Destruye el primero y espera a que los otros dos se acerquen para saltar y destruirlos. No trates de saltar la caída mientras están los Green Chatters, o podrían golpearte y podrías caer.

Cuando sigas avanzando, encontrarás más situaciones como la anterior. Destruye a los Green Chatters lo más rápido posible, y luego recoge la Cápsula de Energía pequeña que hay en la plataforma de abajo. Continúa y te verás enfrentado contra 3 Green Chatters más. Destruyelos y sigue. Encontrarás 2 Cápsulas de Recarga pequeñas, pero CUIDADO, no vayas derecho a ellas. Salta en la unión de los bloques en la que están apoyadas y luego, tirate por el hueco que hay en esa unión.

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

|Jefe: Cut Man. |  
|Ataques: Lanza Cuchillas, Embestidas. |  
|Dificultad: Muy Fácil. |

|Debilidad: Super Arm. |

---

Si, Cut Man otra vez... deberás pelear con él otra vez, y sí, sigue siendo tan fácil como antes...

Sus ataques consisten en embestirte saltando, lo cual es muy fácil de esquivar, aunque sea un poco más rápido que Guts Man. Su segundo y último ataque es lanzar Cuchillas, esa que tiene en la cabeza. La cuchilla hará un movimiento elíptico y volverá a su cabeza.

Para derrotarlo, ya no puedes usar el Super Arm, ya que no hay bloques que mover... así que debes pegarte al Mega Buster... Cada disparo del Mega Buster, puede hacer que Cut Man retroceda, además de que le quitará una buena suma de energía.

Cuando lo derrotes, sigue por el hueco que hay a la izquierda...

Caerás en una plataforma aérea, y a tu derecha encontrarás una Shooting Trap, cubriendo una Cápsula de Energía pequeña. Espera a que se cubra metiéndose en el suelo y dispara una Hyper Bomb desde la plataforma derecha. Si el tiro fue acertado, la bomba debe haber caído en la plataforma de abajo, destruyéndola Shooting Trap. Agarra la Cápsula de Energía pequeña y sigue.

Encontrarás otra Shooting Trap, a la cual debes esquivar, ya que no vale la pena destruirla. Luego, dos Cápsulas de Recarga pequeñas, las cuales debes agarrarlas de la misma forma que hiciste antes. Tal vez quieras recargar los Rolling Cutters, porque viene...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!!

---

---

|Jefe: Elec Man. |  
|Ataques: Onda de Rayos, Embestidas. |  
|Dificultad: Media/Difícil. |  
|Debilidad: Rolling Cutters. |

---

Arghhhh... Elec Man... un robot muy difícil... Primero, como comité de bienvenida, te disparará Ondas de Rayos, que además de ser bastante veloces, tienen una altitud muy grande, por lo que no podrás esquivarlas sin saltar. Cuando estas te alcancen, se destruirán en varios pedazos. Además, Elec Man es bastante veloz, y puede llegar a golpearte en alguno de sus saltos. Recuerda que esta vez no tienes los bloques que había en el nivel de Elec Man, por lo que será más difícil esquivar sus disparos y sus embestidas.

Para derrotarlo, equipa los Rolling Cutters, y dispara a Elec Man sin piedad. Esquiva sus saltos y disparos, y recuerda que los Rolling Cutters hacen un eclipse, por lo que a veces, cuando un Rolling Cutter vuelva, golpeará a Elec Man.

Una vez que derrotes a Elec Man, baja por la caída que hay escondida a la izquierda.

Te encontrarás de nuevo en las afueras de la instalación, en las plataformas flotadoras. Encontrarás que hay espacios vacíos entre las

plataformas y que de ellos salen nuestros ya conocidos amiguitos: los Exploding Fireworks... (Sigo pensando que son muy similares a un Game Boy Advance...)

Bueno, como decía, espera a que el Exploding Firework explote y luego salta el hueco. Encontrarás una Cápsula de Recarga pequeña debajo de la plataforma principal, y para llegar a ella, debes recorrer el camino rápidamente y luego saltar y caer en la plataforma de abajo, cubriéndote del Exploding Firework que explotará al lado tuyo. Una vez que halla explotado, continúa tu camino.

Encontrarás dos caídas más de donde salen Exploding Fireworks y otra Cápsula de Recarga en las mismas condiciones que la anterior. Úsala para recargar el Thunder Beam o el Magnet Beam, que son las armas que menos energía deben tener. Una vez que hayas recargado, continúa por la escalera que encontrarás a la derecha.

Perfecto... lo único que faltaba... ¡Clinger Robots! Para ser más específico, 3 de ellos. El primero, no es obligatorio matarlo, pero si quieres conseguir una vida, deberías matarlo y luego alcanzar la plataforma que flota con el preciado premio usando el Magnet Beam. Con respecto a los otros dos Clinger Robots, puedes destruir al que se mueve verticalmente cuando suba, disparándole mientras saltas. El restante, sólo dispárale con una Hyper Bomb. Pan comido. Sigue por la escalera.

Y para variar, 3 Clinger Robots más... Ésta vez, será más rápido... Cuando los dos Clinger Robots que se mueven horizontalmente hayan despejado la caída a tu izquierda, baja por ella y rápidamente suelta una Hyper Bomb y luego salta hacia el refugio de la plataforma de arriba. Si lo hiciste bien, la bomba destruirá los tres Clinger Robots, y podrás continuar bajando.

¡MÁS CLINGER ROBOTS! ¿QUE PASA CON LOS CHICOS DE CAPCOM? Bueno, esta vez, están los tres apilados uno arriba del otro, así que equipa los Rolling Cutters y dispara al Clinger Robot de arriba, así la cuchilla destruirá a todos los robotitos y podrás seguir con tu jueguito...

Y ahora es cuando debes sentir miedo... 4 Wall Mechanizisms juntos... Cae rápidamente por la escalera y ponte debajo de los cañoncitos. Equipa el Thunder Beam y dispara a unos centímetros de la pared. Si lo haces bien, uno de los rayos disparados saldrá hacia arriba y destruirá a todos los enemigos. Luego, puedes buscar la Cápsula de Recarga grande que hay a la izquierda. Para avanzar, ve por la escalera que baja.

Rápidamente equipa el Thunder Beam y dispara a los dos Clinger Robots que hay a tu izquierda, luego equipa el Mega Buster y tirate hacia abajo, destruye el Wall Mechanizism a tu izquierda y luego destruye el Clinger Robot restante... ufffff... acción rápida... Baja por la escalera para continuar.

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

|Jefe: Mega Man Clone. |  
|Ataques: Clonación de ataques. |  
|Dificultad: Media/Difícil. |  
|Debilidad: Ninguna. |

---

Cuando caigas, una especie de máquina de secar el pelo caerá sobre Mega Man y creará una copia idéntica de él mismo... ¡Dos Mega Man! Pero no justamente para pelear del mismo lado... ¡Es una copia al servicio de Willy! Bien, tendremos que matar al bastardo...

Lo difícil de este clon, es que copiará las armas que elijas. Así, si eliges la Hyper Bomb, él hará lo mismo, y obviamente, la usará en tu contra. Por alguna razón, hay algunas armas que son más eficientes que otras, y la que resultó ser más eficiente fue la Fire Storm de Fire Man. Al ser un arma bastante rápida, puedes golpear con eficiencia al clon, y el escudo se encargará de golpearlo si se acerca mucho.

Si por alguna razón no tienes la suficiente energía para la Fire Storm, puedes usar el Mega Buster o el Thunder Beam, que son igualmente efectivos. Ten cuidado si eliges el Thunder Beam, ya que será bastante difícil esquivar los rayos que dispare. Trata de hacer saltos precisos y efectivos. Tarde o temprano morirá...

```
-----  
-----[MeGa MaN 1]-----  
-----
```

---

|9° Nivel: Fortaleza del Dr. Willy III|

---

La última etapa de la Fortaleza de Willy... ¿y qué mejor bienvenida que un para de Clinger Robots? En realidad, tres...

Destruye a los dos primeros cuando bajen hasta el suelo, y luego, con mucho cuidado de no golpear al último que se mueve horizontalmente, debes tirarte por la caída, pero esperando a que el Clinger Robot se pose en el lado izquierdo, así podrás saltar al lado derecho...

Si lo hiciste correctamente, deberías caer en una pequeña plataforma suspendida. Podrás observar que hay 3 Clinger Robots y 1 Shooting Trap en el techo. Uno de los Clinger Robots que se mueve horizontalmente llegará hasta la plataforma que está debajo tuyo, y luego volverá. Cuando esté volviendo, tírate de la plataforma y dispara al Clinger Robot. Luego, avanza hasta que se active la Shooting Trap. Esquiva los disparos y cuando los dos Clinger Robots de abajo estén posados del lado derecho, tírate por la caída, presionando izquierda.

Caerás sobre otra plataforma pequeña que está suspendida. Debajo, hay tres Clinger Robots que se mueven horizontalmente, y una Shooting Trap. Primero, tírate cuando los dos Clinger Robots estén del lado derecho, y destruye el inferior. Una vez que el de arriba esté cerca tuyo, esquivalo saltando y dispárale. Cuando lo hayas destruido, esquiva los disparos de la Shooting Trap y luego por la caída, hacia la derecha.

Aterrizarás sobre otra plataforma suspendida, y debajo tuyo encontrarás dos Shooting Traps, y más abajo, dos Clinger Robots. Espera a que las dos Shooting Traps disparen y se oculten, y luego corre por debajo de ellas y salta a la caída cuando los Clinger Robots no estén moviéndose.

Aparecerás en una zona sin enemigos, y un conducto delante tuyo. Avanza a

través de éste, y descubrirás que entrará agua, y saldrás disparado junto a ella. A continuación, te atacarán grupos de Penguin Bombers, a los cuales debes destruir con el Mega Buster, creando un "escudo" con éste, disparando tres disparos a distintas alturas. Luego, te atacarán grupos de Exploding Bullets. Utiliza la misma estrategia que antes. Acabarás en un lugar con 4 bloques...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

|Jefe: Burbuja Robótica. |  
|Ataques: Embestidas, Burbujas. |  
|Dificultad: Media/Difícil. |  
|Debilidad: Thunder Beam, Super Arm. |

---

Bien, elegí un nombre gracioso para este robot, pero no es para reírse de él. La Burbuja Robótica (no te rías) es bastante difícil, y probará toda tu habilidad.

Para empezar, la Burbuja Robótica es muy rápida. Aparecerá desde la parte superior de la pantalla, y lo primero que deberías hacer es equipar el Super Arm y quitar el bloque que está arriba de todos, y luego arrojarlo a la Burbuja Robótica. Los tres bloques restantes deberías dejarlos donde están.

Cuando la segunda Burbuja aparezca, deberás subirte a los bloques y equipar el Thunder Beam. Esquiva a la Burbuja cuando te embista, y luego, TENIENDO MUCHO CUIDADO DE NO DESTRUIR LOS BLOQUES CON LOS RAYOS DEL THUNDER BEAM, dispárale. Cuatro disparos del Thunder Beam deberían bastar para destruir la Burbuja.

Repite este proceso cuatro veces, y su energía debería estar por la mitad. Entonces, equipa el Super Arm y arroja los tres bloques restantes a las Burbujas que aparezcan, y deberías destruirlas.

Recuerda siempre no destruir los bloques inferiores, y esquiva sus disparos en forma de burbujas, al mismo tiempo que esquivas a la Burbuja Robótica. Con paciencia y mucha determinación, lograrás vencer.

-----  
-----[MeGa MaN 1]-----  
-----

---

|10° Nivel: Fortaleza del Dr. Willy IV|

---

¡La última etapa de la Fortaleza de Willy! Bien, antes que nada, asegúrate de tener un buen tiempo extra, y trata de recargar todas las armas lo máximo que puedas durante el resto del nivel. Con esto dicho, empecemos.

Ni bien comiences el nivel, deberías subir a la plataforma que hay a tu derecha, y luego, a las que están en la izquierda... ¡Aparecerán Satellite Defenders! Sube rápidamente a la escalera eliminando a los

enemigos que bajen desde arriba, y no te hagas problema por los de abajo, no llegarán a hacerte daño si lo haces rápido. Sube por la escalera.

Una escena vacía... sube por la escalera... ¡Más Satellite Defenders! Bueno, sube sin mirar abajo, y cuando llegues a los Satellite Defenders superiores, destrúyelos y rápidamente escapa hacia arriba.

A continuación, encontrarás 3 bloques. Encima de ellos, hay una Cápsula de Recarga grande. Para agarrarla, quita el bloque del medio, y luego salta hacia un costado y quita el bloque superior. Luego, elige el arma que quieras recargar y salta para agarrar la cápsula.

I M P O R T A N T E: Puedes bajar por la escalera, volver a subir, y la cápsula seguirá allí, por lo que puedes bajar y subir hasta recargar todas tus armas...

En la siguiente zona, te encontrarás con (!) 7 Shooting Traps (!)... En lo que podríamos llamar "La Zona Guts Man". Todo el lugar está decorado con Guts Mans. Bueno, como decía, hay 7 Shooting Traps que debes esquivar con sumo cuidado (o si no, destruyéndolas con el Rolling Cutter o el Thunder Beam). Una vez que las hayas esquivado/destruido, encontrarás dos escaleras. Subelas.

Encontrarás las vías que ya habíamos conocido en el nivel de Guts Man. Salta a la pequeña plataforma y espera a que la plataforma de la vía aparezca. Una vez que la veas, salta rápidamente a ella, y cuando veas la separación de las dos vías, salta a la plataforma que hay arriba tuyo. Luego, salta de vuelta a la vía cuando la plataforma haya llegado del otro lado.

OPCIONAL: si quieres, puedes agarrar una vida y un ítem muy raro a continuación. Sigue con la plataforma y salta para agarrar la vida. Cuando ésta vuelva, súbete y salta hacia la plataforma con el conocido ícono que usa Capcom. Éste ítem rellenará toda tu energía.

Luego, sube la escalera y usa el transportador.

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

Jefe: Bomb Man.	
Ataques: Bombas.	
Dificultad: Fácil.	
Debilidad: Fire Storm.	

---

Bomb Man es un perdedor. Aunque su aspecto parece agresivo, no tiene nada para que le temas.

Su ataque consiste en disparar Bombas (¿Y qué iba a hacer BOMB Man?). Éstas usualmente llegan bastante alto antes de caer, por lo que te deja un momento para moverte y esquivarlas. En cuanto un bomba explote, hará una explosión con un radio de expansión bastante grande, equivalente al de una Exploding Bullet. Ten cuidado de no saltar por encima de una explosión, ya que te hará daño.

Para vencer a Bomb Man, simplemente equipa el Fire Storm, y dale sin parar. No durará mucho, y en caso de que no tengas energía para el Fire Storm, puedes usar el Mega Buster, que también es muy eficaz...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

|Jefe: Fire Man |  
|Ataques: Barrera de Fuego. |  
|Dificultad: Difícil. |  
|Debilidad: Ice Slasher. |

---

Fire Man es un robot algo difícil. Como podrás ver, tiene un carácter un poco agresivo y es probable que necesites pelear con él más de una vez a menos que tengas el Ice Slasher.

Su único ataque consiste en disparar Barreras de Fuego, así como lo hacía esas especies de tuberías que ya vimos antes en el nivel. Éstas tienen una velocidad increíble, y te será muy difícil esquivarlas, sobre todo teniendo en cuenta que no siguen un patrón definido. Cuando se disponga a disparar dos Barreras de Fuego juntas, espera a que la primera esté cerca tuyo y salta. Así podrás esquivar también la segunda.

Para destruirlo, el Ice Slasher funciona de maravilla, aunque si no lo tienes, el Mega Buster tampoco está nada mal. Sólo debes tener en cuenta que nunca dejes de disparar.

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

|Jefe: Ice Man. |  
|Ataques: Cristales Triangulares. |  
|Dificultad: Fácil. |  
|Debilidad: Thunder Beam. |

---

Este tipo da risa... Con toda la pinta de un esquimal, no tiene ni un pelito de dureza de un tipo del norte... Ice Man es uno de los robots más fáciles de todos los Mega Man.

Sus ataques consisten en tirarte Cristales Triangulares de a tres en diferentes distancias y alturas, por lo que deberás esquivarlos quedandote por debajo de los dos primeros y saltando el último, ya que sino serás golpeado y recibirás una buena cantidad de daño. Si sabes cuando saltar, Ice Man es pan comido.

En cuanto a su debilidad, usa el Thunder Beam unas 3 veces para destruirlo completamente. El Mega Buster no es muy eficiente, aunque puedes usar los Rolling Cutters si no tienes el Thunder Beam de Elec Man. De todas formas, es sólo cuestión de paciencia y saltos...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|

---

---

|Jefe: Guts Man. |  
|Ataques: Lanza Rocas, Saltos-Embestidas. |

|Dificultad: Media/Fácil. |  
|Debilidad: Hyper Bomb. |  

---

Guts Man es todo un tipo musculoso/obrero. Su principal dificultad reside en que puede paralizarte con sus saltos. Una vez que aprendas a controlar en qué tiempo debes saltar, no podrás paralizarte. Cuando él salte, debes esperar un milisegundo antes de que él aterrice, y luego deberás saltar tú. Así, esquivarás su terremoto.

Cuando Guts Man caiga luego de un salto, cargará una roca en su mano, y no tendrá piedad. La tirará contra tí, haciendo que se rompa en 4 pedazos, que saldrán disparados con diferentes alturas. Si saltas justo antes de que la roca se estrelle contra el suelo, podrás esquivar los trozos que salen despedidos. Es allí donde debes atacar a Guts Man con la Hyper Bomb, tratando de esquivar sus embestidas. Con suerte y un poco de habilidad, podrás derrotarlo sin perder ninguna vida.

Ufffff! 4 Robot Masters seguidos! ¡Fue fácil! Ahora, prepárate... Entra en el transportador, y saldrás en una gran habitación. Al final, encontrarás una Cápsula de Recarga grande, que deberías usar en el Fire Storm, y una misteriosa puerta...

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|  

---

|Jefe: Dr. Willy (1° Fase). |  
|Ataques: Disparos Simples. |  
|Dificultad: Media/Fácil. |  
|Debilidad: Fire Storm. |  

---

Bien, el viejito Dr. Willy tiene demasiado miedo como para pelear una mano a mano, así que usa una de sus invenciones para quitarnos de camino. ¡Y le daremos su merecido!

La primer forma de su invención, es una máquina voladora equipada con un cañón móvil. Éste cañón es su principal forma de ataque. Disparará algunos tiros al aire, y luego estos caerán sobre tí. Esquívalos, teniendo en cuenta que si te paras debajo del cañón será más fácil esquivarlos.

En cuanto a su debilidad, el Fire Storm hace maravillas. Una forma de sacarle montones de energía es disparando el Fire Storm y luego saltar y golpearlo con el escudo de fuego que te rodea. En caso de que no tengas energía para el Fire Storm, puedes usar el Mega Buster o el Thunder Beam.

Cuando destruyas el robot, éste hara una "Metamorfosis" y aparecerá el Dr. Willy!

---

|¡Alerta! ¡Alerta! ¡Jefazo!|  

---

|Jefe: Dr. Willy (2° Fase). |  
|Ataques: Disparos Fantasma. |  
|Dificultad: Media. |  
|Debilidad: Rolling Cutters. |  

---



Willy aparecerá manejando su maligna nave... en busca de una paliza. Esta vez, es más difícil destruirlo.

Sus Disparos Fantasma, giran en una órbita redonda, a la vez que aparecen y desaparecen, yendo hacia tí. Para esquivarlos, calcula la órbita del disparo y salta cuando éste esté abajo.

Para destruir fácilmente al Dr. Willy, usa los Rolling Cutters, que parece ser el arma más efectiva. Si no llegaras a tener los Rolling Cutters, puedes usar el Thunder Beam. Dispara cuando saltes sus disparos, y luego retrocede. Que la fuerza esté contigo...

¡Bien hecho! ¡Destruiste a Willy! El mundo podrá descansar en paz... hasta Mega Man 2...

-----  
.:IV-[I T E M S]:.  
-----

=====  
-Cápsula de Energía pequeña-  
=====

Una cápsula de color amarillo con detalles blancos, muy fácil de distinguir.  
Recuperará un poquito de tu energía (2 unidades del medidor, para ser más exactos).

=====  
-Cápsula de Energía grande-  
=====

Una cápsula de color amarillo con detalles blancos, de un tamaño mayor a la anterior.  
Recupera una gran cantidad de energía (10 unidades del medidor).

=====  
-Cápsula de Recarga pequeña-  
=====

Una cápsula de color azul, que cambia de color si equipas un arma que no sea el Mega Buster. Debes equipar el arma que quieres recargar antes de usar el ítem.  
Recupera dos unidades del medidor del arma equipada.

=====  
-Cápsula de Recarga grande-  
=====

Una cápsula de color azul, de mayor tamaño que la anterior. Cambia de color si equipas un arma que no sea el Mega Buster. Debes equipar el arma que quieres recargar antes de usar el ítem.  
Recupera diez unidades del medidor del arma equipada.

=====  
-Vida Extra-  
=====

Simbolizada con la cara de nuestro amigo Mega Man, otorga una vida más al contador. Son muy raras.

=====  
-Esferas-  
=====

Estas pequeñas esferas, pueden tener varios colores (azul, rojo) y otorga 1000 puntos, que son sumados al terminar un nivel.

-----  
.:V-[A R M A S]:.  
-----

Para seleccionar las armas, pulsa START, y luego elige.

Las armas están designadas con la inicial de su dueño, por ejemplo: B para Bomb Man.

-Super Arm (Guts Man): esta arma no funciona como las demás. Sólo puede ser usada con algunos bloques, que titilarán cuando los toques (siempre y cuando tengas el Super Arm equipado). Sólo es útil un par de veces.

-Rolling Cutters (Cut Man): un arma sumamente útil. Cuando la equipas, dispararás una cuchilla que recorrerá una órbita en elipse. Con los Rolling Cutters, puedes destruir esos malditos Spiked Swayers.

-Thunder Beam (Elec Man): el arma de Elec Man es una de las más poderosas. Dispara tres rayos: uno hacia delante, otro hacia arriba y otro hacia abajo. Procura siempre llevarlo con bastante energía.

-Ice Slasher (Ice Man): el Ice Slasher hará maravillas en el nivel de Fire Man. Con esta belleza cristalizada, podrás congelar llamas, o detener a los enemigos. Siempre es útil tenerla a mano.

-Fire Storm (Fire Man): un arma que probará ser eficiente más de una vez. Dispara una llama a gran velocidad, y además, crea un escudo temporal a tu alrededor. Poderosa...

-Hyper Bomb (Bomb Man): un arma que es un asco. Dispara una bomba que tarda aproximadamente 6 segundos desde que la lanzas en explotar. En ese tiempo, un enemigo puede destruirte. Sólo recomendable para Guts Man.

-Magnet Beam: aunque no es un arma, aparece en el menú de selección de armas... éste ítem te permitirá crear plataformas suspendidas que te ayudarán a llegar a esos lugares que no puedes llegar normalmente.

-----  
.:VI-[J E F E S]:.  
-----

\*=====\*

|Nombre: Guts Man. |

|=====|  
|Características: Guts Man, como un buen obrero, es muy fuerte. |  
|Usará sus puños para cargar enormes rocas que tirará contra Mega |  
|Man. También puede dar saltos y embestirte. |  
|=====|  
|Descripción: un robot musculoso, de color rojo y naranja. Posee un |  
|casco rojo y partes de armadura separadas en los hombros, puños y |  
|piernas. |  
|=====|  
|Debilidad: Mega Buster/Hyper Bomb. |  
\*=====\*

\*=====\*

|Nombre: Cut Man. |  
|=====|  
|Características: Cut Man puede dispararte la cuchilla que tiene |  
|sobre su cabeza, y también dará grandes saltos para embestirte. |  
|=====|  
|Descripción: un robot de color rojo y blanco. Posee una cuchilla en |  
|su cabeza. No tiene una armadura que lo proteja. |  
|=====|  
|Debilidad: Super Arm. |  
\*=====\*

\*=====\*

|Nombre: Elec Man. |  
|=====|  
|Características: Elec Man es muy rápido. Además, puede dispararte |  
|Ondas de Rayos, que además de ser muy rápidas tienen una altura |  
|bastante grande. |  
|=====|  
|Descripción: Un robot de color naranja, negro y rojo. Posee algunas |  
|partes de su cuerpo cubiertas con partes de armadura. |  
|=====|  
|Debilidad: Rolling Cutters. |  
\*=====\*

\*=====\*

|Nombre: Ice Man. |  
|=====|  
|Características: Ice Man sólo posee un ataque especial: los |  
|Cristales Triangulares. Ice Man los tirará en grupos de 3 a |  
|diferentes alturas y distancias. |  
|=====|  
|Descripción: Un robot con pinta de esquimal, de color celeste y |  
|blanco. Su traje no parece poseer partes de alguna armadura, aunque |  
|no por eso significa que Ice Man posee debilidad a tu Mega Buster. |  
|=====|  
|Debilidad: Thunder Beam. |  
\*=====\*

\*=====\*

|Nombre: Fire Man. |  
|=====|  
|Características: Fire Man es el Robot Master más difícil de |  
|destruir en Mega Man 1. Puede disparar Barreras de Fuego, las |  
|cuales son muy rápidas, y además, su velocidad es bastante alta. |  
|=====|  
|Descripción: Un Robot de color rojo y blanco, con una antorcha como |  
|casco. Posee la mayoría de su cuerpo cubierto con una armadura. |

```
|=====|
|Debilidad: Ice Slasher. |
*=====*
```

```
*=====*
|Nombre: Bomb Man. |
|=====|
|Características: Bomb Man no es tan rudo como parece. Su principal |
|ataque consiste en tirar bombas, con un radio de explosión |
|equivalente al de una Exploding Bullet. |
|=====|
|Descripción: Un Robot con armadura negra y roja, y una especie de |
|"cresta" en el casco. No es muy grande. |
|=====|
|Debilidad: Fire Storm. |
*=====*
```

```
-----
.:VII-[A G R A D E C I M I E N T O S]:.
-----
```

- A Gamefaqs.com por hospedar mis guías. CJayC, seguí así =).
- A ZoopNova (zoopnova[at]hotmail[dot]com) por dejarme usar los nombres de los enemigos y un gráfico para Rock Robot. Miles de gracias... Asegúrense de revisar su guía, es muy buena.
- A las bandas que me acompañaron durante esta guía: Ska-P, La Vela Puerca, Intoxicados, La Renga, Ojos Locos, Viejas Locas, La 25, Callejeros, y todo el rocanrol...
- A vos, por leer esto. Si no, ¿que sentido tendría?

```
-----
.:VIII-[C O S A S L E G A L E S Y E S O . . .]:.
-----
```

Este archivo es propiedad de Steppen Wolf, se prohíbe estrictamente el uso indebido de este, ya sea con o sin fin de lucro, sin el previo consentimiento escrito del autor. O sea, no toques nada sin avisarme. Para poner esta guía en tu página, envíame la dirección de tu página y espera mi permiso.

Todos los derechos reservados, 2004.

Conteo Final:

Páginas	30
Palabras	11.286
Caracteres (SE)	63.250
Caracteres (CE)	76.327
Párrafos	639
Líneas	1.676

SE: Sin espacios.  
CE: Con espacios.

-Fin del Archivo-

This document is copyright El TeRcO and hosted by VGM with permission.